

Rise & Shine

MARIO MUSS STERBEN

Genre: **Sidescroller-Action** Publisher: **Adult Swim** Entwickler: **Super Mega Team** Termin: : **13.1.201** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Indie-Sidescroller beißen die Bewohner des Mushroom Kingdom ins Gras. Das Gemetzel ist nach gerade mal zwei Stunden vorbei, die erste davon macht Spaß. Von Sascha Penzhorn

Im Sidescroller *Rise & Shine* schlüpfen wir in die Rolle des jungen Rise, dessen Welt Gamearth vom Krieg heimgesucht wird. Eine Horde Soldaten namens Nexgen, die wie Typen aus *Gears of War* aussehen, fällt über die Spielwelt her. Direkt zum Spielstart wird vor unserer Nase ein legendärer Held niedergeschossen, der rein zufällig wie Link aus *Zelda* aussieht. Mit letzter Kraft reicht uns der Held seine Knarre Shine. Diese gewährt ihrem Träger unendliche Resawns, also die Eigenschaft, nach dem Tod wieder aufzustehen. Noch mal langsam: Der Held reicht uns eine Superwaffe, die unsterblich macht, und gibt dann den Löffel ab. Na, wer findet den Fehler? Aber egal! Die Action sieht vom ersten Moment an fantastisch aus und macht auch richtig Spaß. Zumindest für kurze Zeit.

Es fängt so schön an

Wir ballern erst mal haufenweise Gegner in Stücke – und das im wahrsten Wortsinne, denn *Rise & Shine* ist reichlich brutal. Es fließt viel Blut, feindlichen Soldaten schießen wir die Köpfe weg und auch die Hauptfigur wird immer wieder in ihre Einzelteile zer-



Der legendäre Krieger gibt uns eine Waffe, die unsterblich macht. Und stirbt dann.

legt, wenn uns ein Gegner erwischt oder wir in eine Mine stolpern. Die meisten Angriffe vernichten uns mit nur einem Treffer, weshalb wir uns nach Möglichkeit immer mittels Cover-Mechanik in Deckung begeben. Der Schwierigkeitsgrad ist recht knackig, aber dank großzügig verteilter Checkpoints und endloser Resawns kommt selten Frust auf. Trotzdem gibt es ein paar nervige Stellen, an denen der Tod praktisch unvermeidbar ist, bis wir die entsprechende Passage brav auswendig lernen. Dafür freuen wir uns über das tolle Artdesign. Gamearth sieht klasse aus! Im Hintergrund sind Anspielungen auf Figuren wie Sonic, Qbert und Flappy Bird

versteckt. Sound und Musik sind erstklassig. Und als wir erste Upgrades für Shine finden, geht der Spaß erst richtig los. So gibt es zum Beispiel Elektro-Munition, die nicht nur Maschinen zerstört, sondern auch Generatoren mit Energie vollpumpt. Auch ferngesteuerte Geschosse gehören zum Repertoire, die wir an Hindernissen vorbeisteuern können, um verborgene Schalter zu treffen und so Türen zu öffnen. Bei dieser Gelegenheit stellen wir aber auch fest, dass die Gamepad-Steuerung ziemlicher Schrott ist und sich *Rise & Shine* deutlich angenehmer per Maus und Tastatur spielt.

Die unterschiedlichen Munitionstypen dienen nicht nur zur Lösung recht simpler Puzzles. Nur mit Elektrogeschossen können wir bildschirmfüllende Instakill-Attacken von Endgegnern unterbrechen. Mit ferngesteuerten Kugeln treffen wir deren verwundbare Stellen. Im weiteren Spielverlauf schalten wir zudem Granaten frei, die an Feinden kleben bleiben und sich auf Knopfdruck zünden lassen. Es macht echt Spaß, diese Spielmechaniken zu meistern und die übergroßen, wirklich beeindruckenden Superwaffen von Nexgen zu zerbröseln!

Ganz schön makaber

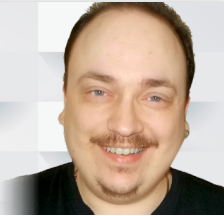
Die Anspielungen auf Helden bekannter Videospiele treffen wir kurz nach dem Spielstart nur noch in Form von Leichenbergen an. Im Hintergrund fährt ein Zug mit den blutigen Kadavern eines Pokémon-Trainers,



Gamearth liegt in Schutt und Asche. Und sieht in Bewegung echt umwerfend aus.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Wieso sieht der Oberschurke aus wie Marcus Fenix? Wieso töten die Nexgen-Soldaten Klempner, Prinzessinnen und Pilze? Warum reicht der legendäre Held seine Unsterblichkeits-Knarre einfach weiter und stirbt dann, anstatt sich vorher wenigstens noch mal damit wiederzubeleben? Zugegeben – so sinnlos Rise & Shine auch sein mag, so sieht es zumindest klasse aus und hat einen umwerfend guten Soundtrack. Blöd nur, dass der wirklich spaßige Content nach gut einer Stunde vorbei ist. Die nächste Stunde besteht aus Minigames, einem Endboss und dem vielleicht beklopptesten Ende, das ich jemals in einem Spiel erlebt habe. Die Ausrede, man wolle lieber ein kurzes Spiel liefern, das dafür perfekt funktioniert, zählt für mich nicht. Dafür ist das letzte Drittel vom Spiel deutlich zu schwach, der Savegame-Bug unverzeihlich und die Gamepad-Steuerung zu unausgegoren. Und für das, was hier geboten wird, ist der Kaufpreis noch zu hoch.

Prinzessin Peach und Toad vorbei. Andere Figuren baumeln leblos aufgeknüpft im Level herum, und auch eine leicht abgewandelte Variante von Nintendos Klempner hat das Massaker nicht überstanden. Zwischendurch soll das deprimierende Schauspiel durch ein paar ausgelutschte Gags aufgelockert werden. Beispielsweise dann, wenn ein paar Gegner laut darüber rätseln, weshalb sie hinter ein paar explosiven Fässern in Deckung gehen oder wenn ein vermeintlicher Superheld namens Megabadass in Sekundenbruchteilen das Zeitliche segnet.

Egal, ob man tote Prinzessinnen und Flachwitze nun mag oder nicht – die Action ist an dieser Stelle noch angenehm abwechslungsreich und macht Laune. Doch nach einer guten Stunde Spielzeit hört der Spaß abrupt auf. Viel zu schnell finden wir uns im letzten Level des Spiels wieder.



Dieser fette Boss ist mit der richtigen Idee kinderleicht zu besiegen.

Und Feierabend!

Auf NPC Island gibt's keine Action. Stattdessen schießen wir auf Obst und nur ein paar lahme Gegner, dann folgen drei langweilige Minigames. Wo wir eben noch ganze Armeen ausgelöscht und überdimensional riesige Bossgegner hochgejagt haben, spielen wir jetzt Tontaubenschießen für Achievements. Außerdem werfen wir mit Granaten auf Basketballkörbe und versuchen, mit einer ferngesteuerten Kugel, möglichst lange feindlichen Geschossen auszuweichen. Das ist ungefähr so spaßig wie ein kostenloses Smartphone-Spiel. Und es geht erst weiter, wenn wir in allen Minigames eine bestimmte Mindestpunktzahl erreichen. Anschließend folgt noch mal ein Bildschirm voller Gegner, danach kommt der letzte Boss im Spiel, gefolgt von einem haarsträubend dämlichen Abspann, der sich wie ein noch härterer Schlag ins Gesicht anfühlt als die Gesamtspielzeit von gerade mal zwei Stunden. Das Ende kommt dermaßen plötzlich und überraschend, dass der Eindruck entsteht, die Entwickler hätten nach zweieinhalb Levels keine Lust mehr gehabt. Wer Bock darauf hat, darf das Spiel jetzt noch mal im Ironman-Modus angehen oder eine Handvoll Secrets in jedem Level suchen. Super Mega Team rechtfertigt die kurze Spielzeit übrigens damit, dass man lieber ein kurzes

Produkt liefern wollte, das dafür »superpolished« ist, also absoluten Feinschliff hat. Das entschuldigt dann aber nicht das sinnfreie Ende, die grottige Gamepad-Steuerung oder die Tatsache, dass das Spiel nach ein paar Starts auf einem Endlos-Ladebildschirm hängenbleibt, was sich nur durch das Löschen aller Spielstände beheben lässt. So geschehen auf unserem Testrechner sowie auf den Rechnern einiger frustrierter Steam-User, die sich im Forum darüber beschwerten. Superpolished ist für uns jedenfalls was anderes. ★

WERTUNG ZU RISE & SHINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / AMD A6-3600
Geforce GTX 650 / Radeon R7 240
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hervorragend gezeichnete Umgebungen
- Gegner und Bosse sehen fantastisch aus
- tolle Comic-Zwischensequenzen
- großartiger Soundtrack
- satte Waffensounds

SPIELDESIGN



- Puzzles mit ferngesteuerter Munition sind cool
- spaßige, fordernde Bosskämpfe
- actiongeladene Schießereien
- miese Gamepad-Steuerung
- doofe, nicht überspringbare Minigames

BALANCE



- zahlreiche Checkpoints
- unendlicher Respawn
- kein freies Speichern
- einige unfaire Stellen
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- makabere, blutrünstige Atmosphäre
- Story nimmt sich selbst nicht zu ernst
- diverse Logiklücken
- teils lahme Gags
- dämliches Ende

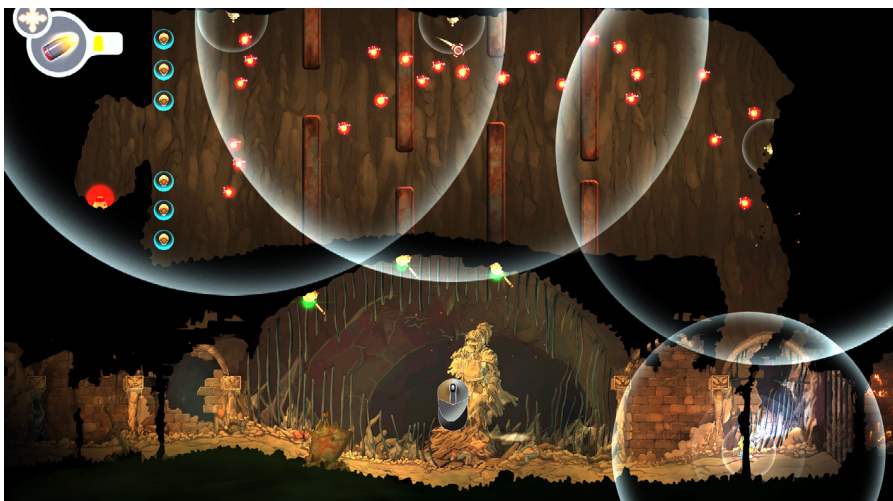
UMFANG



- Ironman-Modus zum Freispielen
- gerade mal zwei Stunden Spielzeit
- kaum Wiederspielwert
- Ende ist langweiliger Füller-Content

FAZIT

Sidescroll-Shooter mit hervorragendem Artdesign, der auf halber Strecke stark nachlässt und nach zwei Stunden Spielzeit abrupt endet.



Wir müssen ein Geschoss durch diese Bullet-Hell manövrieren, um eine Tür zu öffnen.